

Compétence 1 - Création personnelle et médiatique

Nom de l'élève: _____

Niveau		1 Compétence très peu développée	2 Compétence peu développée	3 Compétence acceptable	4 Compétence assurée	5 Compétence marquée	
		A. Exploiter des idées en vue d'une création médiatique (1er cycle)					
b. Faire un inventaire d'idées authentiques à partir de recherches liées à la proposition de création médiatique en tenant compte : de la signification de codes visuels.	<i>Recherche de trois images de planches de BD minimum.</i>	1 image	2 images	3 images	4 images	5 images +	/5
g. Faire des scénarios dessinés et écrits de l'idée authentique et signifiante retenue en tenant compte de l'impact désiré sur le public cible (ex. : personnages, plans, scènes) ▲	<i>Dessiner et écrire trois scénarios minimum.</i>	1 scénario	2 scénarios	3 scénarios	4 scénarios	5 scénario +	/5
<ul style="list-style-type: none"> Cohérence entre la proposition de création, le développement des idées, la mise en forme et le résultat de sa création. 							Total /10
		B. Exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique en fonction du public cible					
		1. Gestes transformateurs, matériaux et outils					
b. Faire l'essai de différents gestes transformateurs.	<i>Enregistrer une image numérique</i>	Très peu développée	Peu développé	Acceptable	Assurée	Marquée	/5

Compétence 1 - Création personnelle et médiatique

	Travailler une image numérique	Très peu développée	Peu développé	Acceptable	Assurée	Marquée	/5
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Efficacité de l'utilisation des gestes transformateurs. 							Total /10
		2. Langage plastique et langage multimédia (éléments)					
e. Faire l'essai de différentes façons d'utiliser et de combiner les éléments du langage multimédia et, s'il y a lieu, du langage plastique de manière à créer des effets visuels susceptibles de rejoindre le public cible. ▲	<i>Faire l'essai de diverses façons d'utiliser divers types de plans.</i>	Très peu développée (Utilisation d'un seul plan)	Peu développé (Utilisation de 2 plans)	Acceptable (Utilisation de 3 plans)	Assurée (Utilisation de 4 plans)	Marquée (Utilisation de 5 plans et +)	/5
h. Choisir des éléments du langage plastique et des codes visuels susceptibles de rejoindre le public cible. ▲	<i>Choisir des codes visuels relatifs à la BD: *Langage plastique en annexe.</i>	Très peu développée 3 éléments du langage plastique	Peu développé 6 éléments du langage plastique	Acceptable 9 éléments du langage plastique	Assurée 12 éléments du langage plastique	Marquée 14+ éléments du langage plastique	/25
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Justesse de l'exploitation des propriétés des matériaux ▪ Traitement du langage plastique intégrant des codes visuels. 							Total /30
		C. Structurer la réalisation médiatique					
		1. Langage plastique (espace) et organisation spatiotemporelle					

Compétence 1 - Création personnelle et médiatique

f. Utiliser les modes de représentation de l'espace suivants : perspective avec chevauchement et perspective en diminution, en fonction du message et du public cible.	<i>Perspective avec chevauchement</i>	Très peu développée	Peu développé	Acceptable	Assurée	Marquée	/5
	<i>Perspective en diminution</i>	Très peu développée	Peu développé	Acceptable	Assurée	Marquée	/5
Efficacité de l'organisation des composantes dans le développement du message visuel							/10
Réalisation authentique intégrant des éléments originaux et expressifs							/10
							Total /30
D. Rendre compte de son expérience de création médiatique (1er cycle)							
b. Utiliser le vocabulaire disciplinaire selon la terminologie prescrite dans ce programme.	<i>Utilisation du vocabulaire relatif à la BD.</i>	Très peu développée 3 éléments du langage plastique	Peu développé 6 éléments du langage plastique	Acceptable 9 éléments du langage plastique	Assurée 12 éléments du langage plastique	Marquée 14+ éléments du langage plastique	/25
e. Décrire des aspects de son expérience de création et plus particulièrement aux stratégies utilisées.	<i>Ouverture (inspiration), action (élaboration), séparation (distanciation).</i>	Très peu développée	Peu développé	Acceptable	Assurée	Marquée	/25

Compétence 1 - Création personnelle et médiatique

Intégration des retours réflexifs au cours de l'expérience de création.							Total /50
Exigences du CSJ.	<i>Respect de l'échéancier</i>						Date de remise:

Compétence 1 - Création personnelle et médiatique

Langage plastique

***Scénariste:** Un scénariste, c'est la personne qui écrit un **scénario**.*

***Illustrateur:** Un **illustrateur**, c'est un artiste chargé d'embellir avec des images un ouvrage.*

Scénario: C'est un plan avant de procéder à l'élaboration d'une œuvre médiatique.

Planche: Une **planche**, est une page entière de **B.D.** composée de plusieurs **bandes**, **cases** ou « **vignettes**. »

Cases: Les **cases** aussi appelées **vignettes** sont des images entourées par un cadre.

Bande: Une **bande** est une succession horizontale qui comprend entre une et six images environ.

Bulles: **Bulle** aussi appelée **phylactère**, est une forme variable qui, dans une **vignette**, contient les paroles ou les pensées des personnages.

Appendice: L'**appendice** est relié au personnage, elle permet d'identifier l'interlocuteur.

Cartouche : Le **cartouche** est un encadré rectangulaire contenant les commentaires du **narrateur**.

***Narrateur:** Le **narrateur** est celui qui raconte l'histoire.*

Récitatif : Le récitatif est un texte court souvent relatif au temps comme « Pendant ce temps... » ou « Le lendemain matin... » mais il peut être beaucoup plus étoffé, expliquer ou détailler l'action. Il sert à rendre certaines actions pratiquement impossibles à représenter par une image.

■
Onomatopée : L'onomatopée est un mot qui imite un son ; les onomatopées constituent le bruitage de la bande dessinée.

Interjection : Une **interjection** est une catégorie de mot invariable, permettant au **narrateur**, d'exprimer une émotion spontanée.

Typographie ou le lettrage : Différents types de texte.

Compétence 1 - Création personnelle et médiatique

Plans : Il s'agit de différentes façons de représenter le sujet, vu à des distances diverses.

■ **Plan d'ensemble** : Un **plan d'ensemble** est une vue de très loin (prédominance du décor, détails et personnages très réduits).

■ **Plan général** : Le **plan général** est une vue d'ensemble de moins loin (décor important, détails plus visibles et personnages moins petits).

■ **Plan moyen ou «en pied»** : Le **plan moyen** cadre les personnages en entier et précise l'action.

■ **Plan américain** : Dans le **plan américain** les décors sont secondaires, l'accent est mis sur les personnages coupés à mi-cuisse (concentre l'attention sur les gestes).

■ **Plan rapproché** : Le **plan rapproché** est une vue de près du personnage, coupés à la ceinture (il met l'accent sur l'expression psychologique).

■ **Gros plan** : Dans le **gros plan**, le décor disparaît, il cadre en général le visage (fait ressortir les jeux de physionomie).

■ **Très gros plan** : Le **très gros plan** coupe parfois une partie du visage ou de l'objet cadré et grossissent l'expression attirant l'attention sur un détail.